



### ORDINE DELLA MANO ROSSA



FANTERIA - MANO ROSSA - CULTISTA

**GLORY: 4**

**Dadi Combattimento: 2**

**Ferite: 4**

Guadagnano +1 Dadi Combattimento per ogni Ferita che hanno ricevuto.

**ESCAPE-** AGILITY: 5+ XX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### ORDINE DELLA MANO ROSSA



FANTERIA - MANO ROSSA - CULTISTA

**GLORY: 4**

**Dadi Combattimento: 2**

**Ferite: 4**

Guadagnano +1 Dadi Combattimento per ogni Ferita che hanno ricevuto.

**ESCAPE-** AGILITY: 5+ XX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

### ZOMBIES



FANTERIA - OCCULTO - NON MORTO

**GLORY: 5**

**Dadi Combattimento: 5**

**Ferite: 5**

**DEFENSE: 1**

Gli *Zombies* Colpiscono solo con tiri da 5 o 6.

**ESCAPE-** AGILITY: 6+ X

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### GANGSTER



FANTERIA - GANGSTER

**GLORY: 3**

**Dadi Combattimento: 3**

**Ferite: 4**

**ESCAPE-** AGILITY: 5+ XX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### GANGSTER



FANTERIA - GANGSTER

**GLORY: 3**

**Dadi Combattimento: 3**

**Ferite: 4**

**ESCAPE-** AGILITY: 5+ XX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

### TEPPISTI



FANTERIA

**GLORY: 2**

**Dadi Combattimento: 4**

**Ferite: 4**

I *Teppisti* Colpiscono solo con tiri da 5 o 6.

**ESCAPE-** CUNNING: 5+ XX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

### NATIVI



FANTERIA - TRIBALE

**GLORY: 3**

**Dadi Combattimento: 2**

**Ferite: 3**

Guadagnano +1 Dadi Combattimento e +1 Ferite finché sono in uno spazio con *Icona Terreno*.

**ESCAPE-** LORE: 6+ X

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



### CAPO GANGSTER



FANTERIA - CRIMINALE - GANGSTER

Pesca un *Criminale Gangster* a Caso e aggiungilo all'*Avventura*.

Devi immediatamente combattere un singolo Turno di Combattimento contro il *Criminale*. Se non è pescato in un'*Avventura*, rimuovi il *Criminale* dopo un Turno di Combattimento. Se tutti i *Criminali Gangster* sono già in gioco, pesca invece un *Criminale* a Caso.

"Ho paura che siamo oltre il punto dei convenevoli."

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

### PIGMEI



FANTERIA - TRIBALE - SELVAGGIO

**GLORY: 4**

**Dadi Combattimento: 4**

**Ferite: 3**

**DEFENSE: 1**

I *Pigmei* guadagnano +1 Dado Combattimento e +1 Ferite in uno Spazio (Giungla).

**ESCAPE-** AGILITY: 6+ XX

© 2011 Flying Frog Productions, LLC



## ZOMBIES



FANTERIA - OCCULTO - NON MORTO

GLORY: 5

Dadi Combattimento: 5  
Ferite: 5

DEFENSE: 1

Gli *Zombies* Colpiscono solo con tiri da 5 o 6.

ESCAPE- AGILITY: 6+ ✕

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

## TEPPISTI



FANTERIA

GLORY: 2

Dadi Combattimento: 4  
Ferite: 4

I *Teppisti* Colpiscono solo con tiri da 5 o 6.

ESCAPE- CUNNING: 5+ ✕✕

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

## NATIVI



FANTERIA - TRIBALE

GLORY: 3

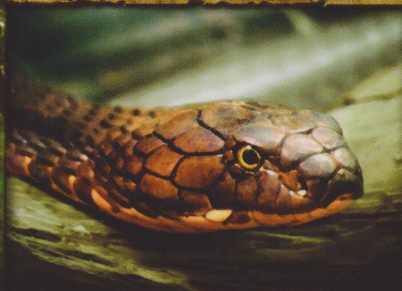
Dadi Combattimento: 2  
Ferite: 3

Guadagnano +1 Dadi Combattimento e +1 Ferite  
finché sono in uno spazio con *Icona Terreno*.

ESCAPE- LORE: 6+ ✕

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

## SERPENTI VELENOSI



ANIMALE - SERPENTE - VELENO

GLORY: 3

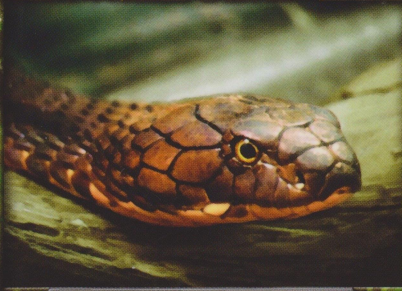
Dadi Combattimento: 4  
Ferite: 3

I tiri dei Dadi Combattimento da 6 dei  
*Serpenti Mortali* infliggono due Colpi ciascuno.

ESCAPE- AGILITY: 6+ ✕

© 2011 Flying Frog Productions, LLC

## SERPENTI VELENOSI



ANIMALE - SERPENTE - VELENO

GLORY: 3

Dadi Combattimento: 4  
Ferite: 3

I tiri dei Dadi Combattimento da 6 dei  
*Serpenti Mortali* infliggono due Colpi ciascuno.

ESCAPE- AGILITY: 6+ ✕

© 2011 Flying Frog Productions, LLC